**Coordinating Online Project, Problem,**

**and Product-based Learning**

합동적인 온라인 프로젝트, 과제, 제품 기반의 학습

**Content Overview 콘텐츠 개요**

**1. Rationale: student ownership of learning and sense of autonomy (voice and choice), constructing knowledge, goal-based learning, teacher as a guide.**

이유: 학습에 관한 학생들의 자율성과 자립의 의미(음성 선택), 건설 지식, 목표 기반 학습, 안내자로서의 선생님

**2. Active inquiry-based learning grounded in ideas of John Dewey, Ivan Ilich, John Seely Brown, Shephen Heppell, etc.; start with student curiosity, knowledge investigation, discussion of discoveries, etc.**

활동 탐구 기반 학습은 존 듀이, 이반 이리취, 존 씰리 브라운, 쉬펜 히뻴 등의 아이디어에서 기초가 됨 : 학생들의 호기심 발동, 지식의 조사, 줄거리 전개의 토론 등

**3. Pros: Greater student engagement and self-directed and self-regulated learning, collaboration, knowledge generation, reflection, greater display of higher-order thinking skills, more comprehensive, increased student satisfaction, enhanced preparation for future employment.**

장점: 학생들의 향상된 참여와 자기 감독, 자기 규제 학습, 협동심, 지식을 생성, 반영하며, 고차원적인 사고력의 기술을 보다 더 확장시킨다. 그리고 더 이해를 높이고, 학생들의 만족을 증가시키며, 미래의 취업에 대한 준비를 강화함.

**4. Cons: Time required, greater instructional scaffolding, planning, and coordination skill required, less focused on specific facts or skills.**

단점: 시간이 필요하고, 더 큰 교육의 발판, 계획, 그리고 합동적인 기술이 필요하며, 구체적인 사실이나 기술에 초점을 덜 맞춤.

**5. How conduct: state the problem or event.**

어떻게 운영되나: 국가의 문제 또는 사건으로 운영됨.

**6. How coordinate: introducing the directions, monitoring, steps, celebrating completion, archiving.**

어떻게 합동되나: 방향을 소개, 모니터링, 단계, 완료를 축하, 파일보관

**7. What: digital movies, white papers, journal articles, wikibooks, book reviews, commissioned reports, client projects, etc.**

무엇: 디지털 영화, 백서, 저널 기사, 위키책들, 도서 리뷰, 위원회 보고서, 클라이언트 프로젝트 등

**8. Portals, archives, product galleries, etc.**

포털, 자료실, 제품 갤러리, 등

**9. Assigning points.**

포인트를 지정

**10. Motivational aspects of projects and goals.**

프로젝트와 목표를 동기부여 하는 양상

**11. Change in education toward learner-centered learning and PBL.**

학습자 중심 학습과 PBL(문제중심학습)으로 교육을 변화시킴.

**12. Consider issues such as group size, project or task length, resources make available, etc.**

그룹의 크기, 프로젝트 또는 작업 길이 그리고 자원을 사용 가능하도록 만드는 것 등의 문제들을 고려함.

**13. Reflect on the skills and objectives you want addressed.**

당신이 원하는 방향의 기술과 목표들을 반영함.

**14. Crafting a driving question (or set of questions) and/or meaningful/powerful goal.**

영향력이 큰 질문(또는 질문 집합) 과/ 또는 의미있는 질문/ 강력한 목표를 만듬.

**Examples of the Online PBL 온라인 PBL의 예**

**1. Educational Uses of Digital Storytelling (Univ. of Houston).**

디지털 스토리텔링(이야기하기)의 교육적 사용(휴스턴 대학)

**2. The romantic poetry project.**

낭만시 프로젝트

**3. YouTube as a class.**

유튜브를 수업에 사용.

**4. Online business competitions (e.g., online trading, Deloitte Film Festival).**

온라인 비즈니스 대회(예, 온라인 거래, 딜로이트 영화제)

**5. Online video semester projects.**

온라인 비디오 학기 프로젝트

**Advice and Guidelines 조언과 지침**

**1. Read articles, check out PBL, portals, watch videos, talk to experts about**

**PBL.**

기사들을 읽기, PBL 을 확인하기, 포털 사이트에서 정보검색하기, 비디오 보기, PBL에 대해 전문가와 말하기.

**2. Find or create a PBL model or process.**

PBL모델 또는 프로세스를 찾거나 만들 수 있다.

**3. Explain the process to students.**

학생들에게 과정을 설명하기

**4. Organize or coordinate team or cross institutional projects. Group size of 4-5**

**students might be ideal but will depend on the task.**

팀을 조직화 합동화 하거나 기관의 프로젝트를 상호적으로 함. 그룹의 크기를 4-5명의 학생들로 하는 것은 이상적이지만 작업에 따라 달라질 수 있다.

**5. Discuss the purpose of PBL with your students.**

당신의 학생들을 PBL의 목적에 대해 토론 하도록 한다.

**6. Encourage students to publish their works.**

학생들의 작품 출판을 격려한다.

**7. Create a Webquest to guide your students through the PBL process.**

PBL과정을 통해 학생들을 안내하는 webquest를 만듭니다.

(웹퀘스트란 탐구,연구 중심 활동으로 학생들이 인터넷이 있는 자원을 통해서 얻은 정보를 기반으로 한 연구활동을 의미한다.)

**8. Consider the format of the final product delivery (find ways for students to test or present their solutions): possibly use group competitions, online symposia or debates, pseudo press conferences, panels, etc.**

최종 전달물의 형태를 고려해라(학생들이 테스트를 하거나 그들의 현재 해결 방법을 찾을 수 있다): 가능한 그룹 경쟁을 시키고, 온라인 학술토론 또는 토의, 가상기자회의, 패널 등을 한다.

**9. Invite experts for feedback.**

피드백을 위한 전문가를 초대

**10. Archive best products.**

최고의 제품들을 보관

**11. Create a Website of gallery tours of best products for future students.**

미래의 학생들을 위한 최고의 갤러리 여행 웹사이트를 만들어라.

**12. Post student testimonials (with permission).**

학생 평가를 게시(허가)